绝色特典

免费附赠

莎木2（小说）

NGC细节猛料报告书

NGC细节猛料报告书

STEP ONE 硬件原味剖析

首先，我们将GC在硬件方面的特性来著眼。这份报导不仅包涵有技术性的部分，也涵盖了实际接触时的感觉。看这个报导，当作购买前的指南吧。

主机原貌

GC是形如其名，非常袖珍，游戏盘是从主机上部顶盖打开后放入。整体上讲，灵巧的GC塑胶感很强，看起来就像是个造型前卫的玩具。倒是提在手上的感觉与其袖珍的外观很不相称，份量挺重的。

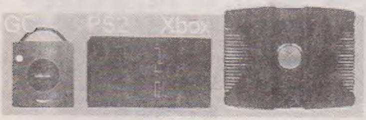
握把部分

▲制作的比想像中更为牢固，单手提着走感觉很舒服。

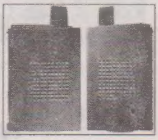
打开顶盖的情况

▲光盘是上部开盖式，主机上面的黑色圆盘可以拿下来。

NGC与PS2、Xbox体积比较

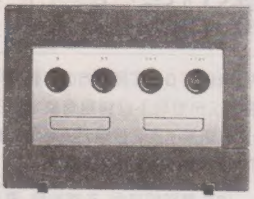


通气孔位于两侧



▶让内部热气散发的通气口左右各一，空气是左进右出，而且风扇的声音很小。

主机正面 4个控制手柄槽及2个记忆卡用插槽

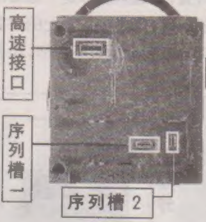


控制手柄槽和 N64 一样有 4 个，不仅可插手柄，更可在 GC 与 GBA 连结时派上用场（需要 GC－GBA 连接线，12月发售，预定价格 1400 日圆）。记忆卡的插槽则与 N64 不同，内藏于主机上。

▲「记忆卡 59」。记忆容量 4Mbit（0.5MB）。

主机底部 “填鸭”式的扩充性

底部准备了 3 个扩充槽。NINT ENDO 的主机备有三个扩充槽还是头一回，应该是瞄准了未来宽频网络时代的机遇。主机底部有充分的空间，即使接上调制解调器等设备仍显得十分宽松。



调制解调器

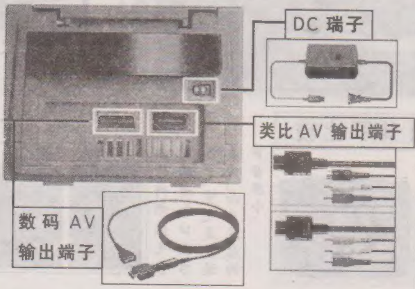
←利用电话接入网络的设备，速率为 56Kbps。预定明年春天发售。

宽频连接器

←连接 ADSL 和 CATV 等高速通讯用，发售日未定。

序列槽 1	连接调制解调器的端子，有宽频以及类比式两种。
序列槽 2	连接周边机器的端子。现在尚无对应之周边机器。
高速接口	对应资料传输速度至 100Mbps 速度的平行连接端子。

主机背面 全副武装为数码传播时代的来临做好准备

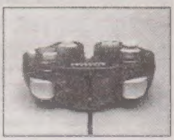


主机配备专用影音端子及电源接口。GC 在视频输出上对应逐行式扫描电视（proaressive television）。附带一提，影像与声音用的连接线并无附在主机包装内。另外类比输出端子可沿用 N64 的，而如果要用 D 端子或是色差端子与电视相连，也须要另接具声音线的类比 AV 输出端子才行，所以购买时千万要注意。

游戏手柄

跟 N64 的相比，又小了一圈，并取消记忆卡插槽，内藏震动机能。按钮方面，A 钮大大的放在中央是个特征，周围则有 B、X、Y 按钮，握起来手感很妙，而且各按钮在位置摆放上也很自然合理。

↑从侧面可以清楚看到，按钮的纵深很深。



↑可看到 Z 钮与 R 扳机钮的配置。L 和 R 在稍下方的位置。

无线控制手柄 WAVE BIRD 也即将登场

↑价格、发售日期等都还未确定。

WAVE BIRD 最长可以在十米远的距离无限遥控。虽然一般控制手柄的线就够长了，不过当四人同玩时应该会是不错的选择吧。

↑变迷你了，合手的程度提升，重量也很轻。

由关键人物所得知的 GAMECUBE

GC 的心脏部分
系统 LSI
“Flipper”开发者
ATI 公司 工程部门副社长
古雷格·贝克纳先生

——"Flipper"的技术性特征是什么？

贝克纳：里面有内嵌一块 1T－SRAM 内存。GC 的主内存虽然也使用了 1T－SRAM，不过从 CPU 的角度看起来，这块内存发挥的是纯 SRAM 的功能，与通常的 DRAM 相比，它在 Latency 的时间上较少，记忆体频宽也就能更接近设计规格上的理论值。另外还内藏了许多的机能。

——这个特征，对于制作游戏方面有没有什么影响？

贝克纳：可以让作者们不必太花心思就能引导出所需要的性能，可以将以往为了让程序有效的动起来而消费掉的资源，转移到设计游戏的点子上，可以使制作者更专注到让游戏有趣的方面。

——与 PS2 或是 Xbox 的规格相比，这些设计有什么特别的吗？

贝克纳：其它两台主机虽然都在规格发表上很厉害，但都只是标准测试（Bench Mark Test）用的数值。他们

在"空白"状态下多边形的确可以达到数字要求，但光凭这些是做不出游戏的。以 PS2 来说，在制作游戏时的实际表示性能也许就在 300 万个多边形左右吧。Xbox 也可以同理推断。我认为，与其他两者相比，GC 的性能可能更高。

依靠 AT1、IBM、松下、Mosys 等顶尖技术，加上以 NINTENDO 为中心所制作的游戏，应该会再度改变整个游戏市场，请各位期待。

（文中省略敬称）

STEP TWO

NINTENDO GAMECUBE 技术解说

SPEC

CPU IBM Power PC "Gekko"

动作频率 485MHz

外部汇流排频宽 1.3GB /秒（峰值）

L2 闪存 256KB

系统 LSI "Flipper"

动作频率 162MHz

内嵌式显示记忆体 约 2MB（1T－SRAM）

内嵌材质记忆体 约 1MB（1T－SRAM）

材质读取频宽 10.4GB /秒（峰值）

图像处理机能

子像素反锯齿、硬件光源演算×8、雾化、Alpha Blending、虚拟材质设计、多重材质设计、多重材质贴图、凹凸贴图、环境贴图、MLP Mapping、双线性过滤、三线性过滤、非等向性过滤、材质资料即时解压（S3TC）、去除闪烁等等

声音（内藏于 Flipper）

同时发声数 ADPCM64 音频

采样频率 48KHz

实际显示性能

600 万～1200 万个多边形 /秒

（以实际游戏为准所设定之复杂模型及材质贴图上的显示性能）

系统内存（总计 40MB）

主内存 "Splash" 24MB

持续潜伏性能约 10ns（1T－SRAM）

A 记忆体 16MB（81MHz DRAM）

光盘机

CAV 方式（等色等速读取）

平均搜寻时间 128ms

资料传送速度 16Mbps～25Mbps

光盘媒体

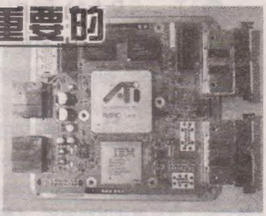
松下电器产业 光盘科技

直径 8cm 光盘 容量约 1.5GB

主机尺寸 W150×110×D161mm

下面我们打算说明一下关于 GC 所使用的技术。在我们看过 GC 究竟采用什么样的技术之后，便可明白 GC 的理念，而更可由此得知 NINTENDO "今后游戏主机应该要是如何"的想法。

峰值性能并不是最重要的



随着数码科技的飞速提升，现在对游戏机硬件性能感兴趣的人越来越多，而瞩目中的焦点更是以 PS 2 或 Xbox 性能差异为主。但观者往往在关注性能高低时，对于自己应该持有什么样的标准根本没有在意过。我们在看了 NGC 的公开规格（左表）后，发现了个很有趣的注记——“实际显示性能”——600 万 ~ 1200 万个多边形 / 秒的数字。任天堂对“实际”这两个字的使用很有心计，因为这种说法确实可以摆脱解释 GC 底力与“某机种”差别何在的麻烦，而且更符合任天堂稳重成熟的公司风格。

相比 PS 2 及 Xbox 发表的多边形显示性能，它们 6,600 万个多边形 / 秒和 1 亿 5 千万个多边形 / 秒的“夸张”发言，只是些理论上可达到的峰值而已（Xbox 经过特效处理下所得数字还好些）。虽然从数字上看 GC 远逊于对手，不过峰值毕竟只是一种“理论值”，游戏的实际表现必然要打折扣，在大量贴图、光源处理的压力下，主机多边形生成数量常常会降到理论值十分之一以下。过于宣传峰值数字，肯定容易抬高玩家的心理期望值，必然造成厂商对游戏画面花更大的心力才能保证在一定程度上满足被调高的口味。对于不追求峰值高度的 NGC 来说，厂商在这方面花费的心思和承受的心理负担就要轻松多了。接下来我们详细说明以下 GC 独有的术语。

●GC 的材质处理

GC 在材质处理方面也有很有趣的特征。所谓的材质，就是贴在多边形上的图样。游戏中的画面要看起来美观，全赖能够准备多少美丽的材质来进行贴图。

通常，这个材质的资料，必须放在绘图晶片内藏的显示用影像内存（VRAM）里。如果要显示出一张会不断更换大量材质而极富变化性的图案时，CPU 便需要不断对存有材质资料的主内存下达传送材质资料到 VRAM 的指令。当然，程序效率高低也会影响其进程。

另一方面，以 GC 来说，其绘图晶片 Flipper 即使没有 CPU 的指示，也会自动将材质资料从主内存中传送过来。因此，虽然 Flipper 内部给材质资料用的 VRAM 只有 1MB，但可轻易的使用位于 24MB 的主内存 Splash 中的资料，其结果就是可以显示出多彩多姿的影像，而尽量消除处理上的延迟。这样一来，开发者不需考虑太多顺序便可以利用足够多的材质。GC 会被比喻成“能够跑出 F1 的速度，却又是人人可驾驶的自动车”，就是因为彻底做到了这种自动控制。

●1T－SRAM型内存技术

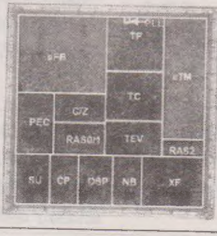
在 GC 所采用的技术里，叫"Splash(水花)"的 24MB 的内存是最值得瞩目的焦点。内存是程序在处理资料时的作业场所，好像作菜时的厨房一样。Splash 用了美国 Mosys 公司所开发的 1T－SRAM 技术，其最大特征就是潜伏时间很短。"潜伏"在业界的专门用语是"Latency"，指的是从程序要求处理内存里的资料起，到资料传送出去为止所花的时间。以做菜跟厨房来比喻的话，Latency 就是厨师在接到菜单后，从冰箱及仓库里拿材料到厨房案板上的时间。Latency 时间越少，就表示这个内存系统有越高速的处理动作。

在 GC 的规格表中，内存 Latency 时间记载约为 10ns("ns"就是微秒，10亿分之1秒)。这个数字比起其他游戏主机(RDRAM 等等)来说，约是它们的 5～10分之1，非常的短。Latency 时间是极为重要的，不管你的 CPU 或图形处理晶片再怎么强悍，资料在内存中的时候却是什么都不能做。特别是像游戏这种要求平行处理各种资料的程序，常会随机的要求资料。也就是说，会像是一次有许多人同时点菜一样。这个时候，能用多快的速度将材料放到案板上来处理，对游戏表现将是至关重要的。

现在的游戏在图像方面进步非常快，即时处理的数据也越来越多，这就对内存的反应能力要求越来越高。程序设计师为了有效率的活用内存，在资料的排序方式以及传呼资料的方式上，就要东想西想的来组织程序才行。而为 GC 做游戏，肯定会因为 1T－SRAM 的强大性能而减轻这些辛劳。

●系统 LSI"Flipper"

被称作"Flipper"(鳍形肢)"的晶片，担负着 GC 图形处理的根干部分，处理着多边形资料的演算、描绘、特效，甚至还处理音效部分，实际上可以说是 GC 的心脏。为了维持高速，晶片内部放入了约 3MB 的内存。PS2 也采用了这种"内嵌记忆体"的方式，简单的来说可以把此视为和闪存相类似的技术。当要计算图形资料的时候，就让内嵌在晶片中的内存做好准备，以求提高系统整体速度。这个内嵌记忆体，也因为使用 1T－SRAM 的关系，对于处理速度的提升有着相当贡献。



Flipper 配备了抗锯齿机能(Anti－aliasing)，以及让质材贴图有凹有凸的凹凸贴图(Bump Mapping)等丰富机能，不仅运用简单，即使许多功能同时使用也不会降低整体的处理速度。

●主 CPU“Gekko”

GC 的主 CPU 是 IBM 设计制造的“Gekko”(月光)”晶片。“月光”是以 Mac 的 PowerPC G3 晶片为基础，追加了许多为游戏主机特化的机能。其最大特征，就是搭载了 256KB 的大容量 L2 闪存。所谓闪存，是暂时保存程序常用资料的内存，一般来说 CPU 内部一定会放数十 KB 的 L1 闪存。而近来高性能电脑用的 CPU 里，为了求取更高的处理速度，也会加入 L2 闪存。在游戏主机的 CPU 上加入 L2 闪存，这是非常的少见的，就笔者所知，这款“Gekko”是第一个(Xbox 的 Pentium Ⅲ 里面也放入了 128KB 的 L2 闪存)，而 256KB 的 L2 闪存将会带来处理速度的大幅提升。Gekko 的时脉(左右处理速度的数值)虽然基本上接近 N64 的 5 倍，但在 L2 快取的作用下，整体处理速度应可达到 N64 的 10 倍以上。

●A 记忆体

GC 除了具有 24MB 的主内存 Splash 外，另外还搭载了一个被称为“A 记忆体”的 16MB 内存。A 似乎是 Auxiliary 的略称，意思是“辅助”，也就是说主要用来作为辅助之用的意思。它和 Splash 不同，不用 1T－SRAM 这种高速记忆体，而是利用了极为普通的 DRAM。应该是用来暂存音效以及动画资料的，或是当作缩短光盘读取时间的闪存，在不需要 1T－SRAM 这种高速记忆体的场合下发挥作用。

●实际的读取时间是？

GC 的媒体是采用单曲 CD 大小的 8cm 光盘，是以松下电器 DVD 的技术所制造的独特规格。容量为 1.5GB。采用单曲 CD 的规格，用来对付盗版的意义相当浓厚。附带一提，在软件包装方面也比普通 DVD 媒体小，大约是口袋本开本的大小。

令人在意的是碟片的读取速度。拿在 SPACEWORLD 上出展的游戏来看，读取时间大致看来都不会超过 5 秒钟。如此神速，应该是多亏 8cm 光盘机以及 A 记忆体的功劳吧。使用光盘的设备，都是以移动读取头来读取记录在光盘上的资料的方式来运作的。如果光盘本身小，读取头移动时间就短，读取时间也自然就缩短了。采用单曲 CD 大小的光盘，对于缩短读取时间也有很大的贡献。

此外，光盘机本身采用 CAV 方式进行读取资料，也有助于缩短时间。所谓 CAV，是“等角等速”的英文缩写，采用此种读取方式的代表就是硬盘了，此起一般 DVD－ROM 所用的 CLV(等线速度)方式能够更快的做随机读取。这种做法，大概是非常看重读取速度，以至一直采用 ROM 卡带的 NINTENDO 才会有的主张吧。

STEP THREE

GAMECUBE 诞生的背景

GAME CUBE INSIDE REPORT

追求稳定的游戏主机为何诞生

进入 3D 多边形时代后，游戏的开发需要花上比 2D 时代更多的心力。而在次世代主机征战中，N 64 又是被称为最难开发的机种。虽然 N 64 本身性能高于其他主机，但是为了使其发挥真正实力，的确是需要相当的技术及时间。再加上 NINTENDO 自红白机以来对软件商就有诸多限制，在游戏供给效率上更有非常明显的负面因素。

在开发全新的家用游戏主机时，NINTENDO 声称对 N 64 所存在的弱点已经做了通盘的检讨。为了排除妨碍程序处理顺畅度的瓶颈问题，连主机的细节部分都加以各种细心的设计。此时所重视的，并非那些技术指标，而是在于实际执行游戏时能够发挥出多少稳定的性能出来。再者，游戏的开发环境费用更压到了 N 64 时代的 10 分之 1 左右。这么一来的话，规模较小的第三协力厂商也能够较容易进行游戏的开发。

而且，NINTENDO 在这个硬件上首次采用了光盘媒体。与松下电器共同开发出来的 8cm 光盘不但具有光盘本身大容量及安定生产性的优点，更达到 ROM 卡带优点的高速读取及著作权保护机能，可说是同时具有光盘以及卡带两种媒体的优点。

就这样，同时拥有十足能力来支撑住次世代游戏的高性能以及开发的简易性的硬件就这样诞生了，而这就是现在的 GC。

GC 相关消息汇总

■1999 年 5 月 发表次次世代主机构想

在美国 E3 展览开始前一天，5 月 12 日公开了代号为“Dolphin”的次次世代主机构想。搭载松下电器的 DVD 光盘机，CPU 使用 IBM 的 PowerPC，并发表预定在 2000 年年底发售。

■2000 年 8 月 名称、基本规格公开

SPACEWORLD 开幕前的 8 月 18 日，新主机正式定名为“NINTENDO GAMECUBE”，并公布了主机外观和基本性能。在发表会中，宫本茂先生登上了台，以实际的主机展示来宣扬游戏开发的容易性。

■2001 年 5 月 E3 展中大量出展游戏

5 月 17 日在 E3 展上，GC 游戏首度亮相。不但有任天堂的“路易鬼屋”、“星际火狐”，连第三协力厂商的游戏都有不少可以试玩，获得了玩家高度的支持。

■2001 年 5 月 发表主机价格

4 月 18 日敲定日本发售日为 9 月 14 日，并在 5 月 24 日正式宣布发售价为 25,000 日圓。

■2001 年 8 月 在 NSW 上首次公开

在千叶幕张举办的 SPACEWORLD 上，首次对一般玩家公开 GC 主机及游戏，并获得了极大好评。

STEP FOUR

分析任天堂的 DNA 来了解它

GAME CUBE INSIDE REPORT

继承到 GC 上的任天堂哲学

NINT ENDO 制作游戏所抱持的根本理念，就是“游戏就是玩乐（ゲ－ムは游び）”的思想。NINT ENDO 提供的就是“玩乐”，主机只不过是因为要享受这种“玩乐”，不得已才必须买进的东西。所以硬件价格应该尽量压到最低限度，如果为了新鲜的玩法，厂商也会不断开发新的周边设备。主机不过是支撑在游戏之下的机器，这个想法可说是明确地反映在 GC 的设计思想上。

既然 NINT ENDO 在不断追求着新的快乐，企业抱持的态度就不能保守。像是 Sat ellit e View、Virt ual Boy、64DD 等，在无数的挑战之中被视为失败者的例子也不少。但是，因为是挑战与既有的东西完全不同的领域，所以一旦成功，其影响力也将不可限量。GB 就是一个好例子。

我们回过头来看，NINT ENDO 所推出的新主机，也是常常会加入某种新的主意或是对于现况的新主张。以这个观点再来检视一下这款 GC 可以发现，主机对应网络，可与 GBA 连动，为主机扩张机能提供了足够准备这些方面都令人期待。另一方面，DVD－video 这种与玩游戏本身无关的部分，则很干脆的舍去。GC 就是一台完全为游戏而制作的主机。将“游戏＝玩乐”的 NIN-TENDO 思想明确的在这个时代揭示着。这就是被托付在 GC 上的无可取代的主张。

在「Dolphin」的发表会上，松下电器森下社长与任天堂的山内社长紧紧的握住了手。

为什么 N64 是“必须反省的主机”？

根据 NINT ENDO 经营企划室长岩田董事说，在 N64 上进行开发时，要将 3D 部分最佳化，也就是“并非游戏本质部分的内容”需要消耗全工程近四成的精力，因此游戏相继延迟或是停止开发，导致整体游戏供应不足。此外，劳力的增加导致开发费用上扬，商品的利益比更加恶化。也因为这些原因，被第三协力厂商敬而远之的 N64，最终失去了以往任氏游戏平台的气势。

可了解 NINTENDO 对于游戏制作思想的 6 个问题

Q1 N64 时代是失败的吗?

在 N64 时代，NINTENDO 失去了往昔 FC 时代以及 SFC 时期的压倒性市场占有地位，将宝座拱手让给了 PS。不过就商业的观点来看，N64 绝对不能称作是“失败”。从 1999 年到 2000 年中间，NINTENDO 连续创下了社史上最高的利润记录。虽然“口袋妖怪”风潮的背景造成的 GB 畅销也是一大要素，但是 N64 在北美市场，无论主机或游戏都有着实在的收益成绩。

Q2 第三方厂商很少也没关系吗?

“来者不拒，往者不追”，这是 NINTENDO 自 FC 时代以来一贯的作风。也会有将本家出品的游戏与商战时期稍稍错开等等动作，算是对第三协力厂商进行了一定程度的关注，但基本上采取的是不插手其他公司动向的方针。

Q3 对于网络是不是无心着手?

像是 GB 的通讯对战线、Satellite View、行动系统 GB 等，NINTENDO 一直对通讯产生的游戏性抱持着兴趣。但是，需经由电话线路的网际网络，则似乎令其在收费机制等方面上抱着怀疑性的态度……

老任早在 SFC 的 Satellite View 上就开始用网络为玩家服务了。

Q4 除了宫本茂还有制作人吗?

目前宫本茂先生就任的是任天堂情报开发部长一职，以监制人的身分统筹着整个游戏制作方面事务。担任游戏开发的是位居其下的各制作人，任氏的游戏制作理念正由他们继承着。

→手冢卓志（右）青沼英二（左）是现在任氏第一线上的精英。

Q5 从不做所谓的超大作 RPG?

像是“勇者斗恶龙”和“FF”这类使用能力数值等资料来表现的 RPG，在 NINTENDO 公司的游戏上可说是几乎看不到。为了向广泛年龄层做宣传，多半采取设定收录金币或心型记号等比数字来说较为明确的目标，相当重视游戏的动作性。

Q6 只会出马里奥和皮卡丘吗?

NINTENDO 的游戏，多半是依靠像马里奥、皮卡丘等等一些知名角色担任主角的游戏来撑门面的，但是直接使用相同游戏系统的续篇作品也不多。利用大家所熟知的角色，来宣扬一款全新游戏性的作品，这是 NINTENDO 所擅长的手法。

游戏文学

莎木 2

文/SILENCE

第一部 香港

一

阳光，夹杂着一些海风的腥味，片片铺散在了这片土地之上。汽笛的鸣声，此起彼伏的叫卖，霓虹灯因电力不足发出的滋滋声，乃至于佛经店里庄严的经乐，马路上轮胎飞快碾过地面的吱呀，市场里畜禽的不安，街上行人的喧哗……凡此种种，都组成了这一地浓烈的风情和特殊的氛围。

自从五十年代那一次著名的避难潮发生以后，大量的人口流入这个弹丸之地，带来了随处可见的凌乱污浊，带来了让人心惶惶的流行疾病，人的空间被挤成仅有几块木板相隔，更有流浪的猫混迹其中，其情其状，苦不堪言。

然而，时间，这无所不在的真神，总是可以将人世一切波澜与苦难抹平。经过了移居民众对刚来时困苦的适应，那一片总是惨白的天光也似乎慢慢的变亮了起来。污水沟消失，拥挤如鸟笼一般的阁子楼被推倒，“猫灾”逐渐平息，地平面慢慢上升，连得各种颜色的油腻灯光也终于不甘落寞，在这大器晚成的都市中间洒了开来。

繁华，如此轻易的到来，仿佛只隔了一夜，就可以抹平逃难人们的伤痕，开始在这里扎下根来，安居乐业，闲情琐事开始围绕着生活展开。人们开始关心起的，是一分一厘的得失计较，是市民生活里无所不在的杂乱的低俗乐趣，忘记了求生的艰难和上下求索的困苦，面貌变得安详，行动变得迟缓。只是，在这里居住的人们，他们真正的根并不在这里，现在所扎的根都只是假象，他们的灵魂，还带着漂流的印记，随时可以适应不知从何而来的危险和变故，一些有违常理的现象在他们眼里，也变得不那么陌生。各种皮肤的人怀着差不多的

目的在香港的街上游荡，灯红酒绿之处，也总有歪戴着帽子的人，用贪婪或凶狠的目光盯着每一个行人。就像光的背面总是黑暗一样，在社会的底层，这些不安定分子像是变异的黑色细胞，悄无声息的扩散开来，盘踞在街角巷尾，传达最不安定的信息。

"比弗利山牛仔"就是其中一例，他们紧靠码头和繁华市街湾仔的交界处，入口处持械的大汉和刺眼的标记让为了生计奔波的市民们依然不敢正眼望去，虽然这里每一个人都可以说出"比弗利山牛仔"的名字，但对于他们组织，他们的首领却不敢表达出任何一点感兴趣的迹象。而他们，在横行遍这里每一条街后，也逐渐把目光转向了初来此地的外人。

生活中无处不在的不安定消息让人们汲汲自危，为了保护自己甚至是寻找一些心理上的防护，武术，这传统的运动也流传开来，三招两式的太极成为市民健康的标志。在这其中，也有[illegible]真正的武术家，秉承了东方武学的精髓，将一些传统的武人道德也带到了现代社会，久而久之，江湖的传统也有相当的一部分残留了下来，化作闹市之间的武术擂台，化作器械丰富的武术商店，化作以武术流派划分的帮派门第，同时，也化作了一些普通市民所无法接触到的禁忌和真相。

就是这么一个香港，让外人眼花缭乱，无所适从。然而，对于一个自东瀛渡海而来，一心只为复仇而奔波的少年来说，这一切是否又具有真实的意义？在这里所遇见的人和事，又能给他带来什么？

那一天，他从汽轮上走下，扑面而来的，就是这样满目的陌生，但却同时带给他，这个不一般的游子，一阵不明来由的怪异的感动。

二

月光，好像甘于淡泊的长者，静静的临照着烟云聊乱的人间。和庙里一脸肃穆的关帝不同，它并没有凡人附加的那样一些形式的神圣庄严，而只是用最柔和的态度，还给人间一个半暗半明的真实。

一袭蓝衫，静静的站在一片沉寂的文武庙前，香炉里余烟未歇，将她笼罩

在一片朦胧之间，眉目静敛，神情似乎没有沾染俗世一点烟尘，恰如处子独立月下空林，足以入画。

红秀瑛，是她的名字，但一般人通常把她叫做桃李少老师。文武庙坐落在地势最高的红华台上，偶有香客叩访，也只是为了一己心愿欲望，来拜求那不会出声的神灵，而这桃李少老师，也出没无定，风人交往无方，让人有高不可攀的感觉。香港地面之上，龙蛇混杂，能人异士也层出不穷，有的喧哗过世，有的逐名求利，除了一些有长者风范的年长武术家以外，就属这桃李少老师最不显山露水，即便知晓她身怀绝技，也只觉得她动静相依，与世人隔绝。他人并不知道，每天月上柳梢，她独自对着香炉敛息静容，并不表示她已经尘心不染，而是看不出的困扰依然背负在身。

多少年前，她和哥哥两个孤儿相依为命，在天地间行走，遇上了无数的厄难和欺骗，只因为兄妹间完全无间的相持互助，方才在人世这无崖的苦海里尝到了一丝甜味。那时，年少的她已经看厌了种种狰狞的脸庞，只想和哥哥两人过着明镜止水般的日子，不愿再去牵扯任何的尘事。但是，年少且天真的秀瑛，并不明白一个道理：繁杂的人世，本来就像是一个用火翻炒着的染缸，七情六欲的颜料在其中滚动不休，在种种的颜料之中，一味名叫仇恨的剂料，因其过高的成份最容易使火炽烈，使热温高涨，而且，通常不到变作冷灰残，将永不停止。她的哥哥，赵紫[illegible]就煎熬在这团火焰之中，朝夕所想都是如何报杀父之仇，平日里对妹妹的嘘寒问暖也变作了复仇这个人生目的的点缀。终于有一天，落日在西天描下惨淡的枯黄，他们兄妹俩在荒山悬崖边分别。风吹起了沙土，将兄长的背影撕裂成一片模糊，她无论如何呼唤，都只有哥哥决绝一笑的回答，留下哥哥脸上清晰如画的刀疤，当作记忆里最深刻的影子，从此不再复归。

一抹灰云不知何时将月覆盖，风声悄作，步履轻盈，她开始在月下游走，拳影脚风里已经偷偷的掩盖了淡淡的忧愁。从什么时候开始，她也成为了一名武术高手，对于武学的精髓有深刻的理

解，她明白这种技艺是双面之刃，不仅会使人信心十足，同时更容易把人推入盲目的泥潭中。她知道，她和哥哥一同

踏上了武学这条不归路，但同途异归，加入蚩尤门的哥哥从此与她不相往来，好像隔绝在两个不同的世界里。脚步停下，调整呼吸，月下，只有她单独的影子。

那一天，她也是这样的对手不遇，却没有想到，从文武庙外又走进了一个人。异国的青年，她从来没有见过面，但自那少年一片迷茫表情之中，她却好像找到了似曾相识的东西。那是一种预感，一种让人心悸的预感。“请问桃李少老师在这里吗？”虽然这个叫“凉”的少年此刻还没有表现出任何的来意，但是秀瑛心里已经一切都明白了。借着月的朦胧，这个少年脸庞的轮廓不再清晰，甚而至于起了一些变化，就好像多年以前面对的另一张脸一样，除了弥漫在脸上刻骨铭心的仇根之外，几乎看不出其他的内容，最多只是这少年眼中还有着世事未解的一丝拙朴的光芒，不像已经变成“蓝帝”的哥哥，完全被戾气所埋没。

她看看凉，并没有告诉他要找的人就站在自己的面前，而是给他设下了一个条件：如果想见桃李少，就的先去领会四项武德的意义。

凉眼中略现一丝诧异，但并没有说什么，很快就接受了这个条件。她不感到意外，从少年脸上可以发现，除了仇

根以外，坚毅也是其中的内容，为了复仇，他不会计较任何人提出的条件，为了复仇，他可以奔波跋涉，坐船渡海，然而正是这种坚毅，也同样的使秀瑛深深的感到悲哀。

凉没有多说什么，转身便往庙门外走去，仆仆风尘而来，不肯稍作停留。月下的夜风变得有些凉了，她握着年少时哥哥给的，留作日后万一失散时用来相认的信物——半块阴阳玉，却感到一阵意味相当模糊的温度。

三

红南街一带，随着大量房屋的拆迁，已经变得冷清了下来。到处都是盖着帆布，正在拆除中的旧楼，将本来就昏暗的街灯遮遮挡挡，显得越发的惨淡了起来。偶有行人，也只是孤孤单单的一个影子，在地上淡淡的拖了过去，缥缈得几乎不存在一样。

当凉走到一片荒芜中的公园时，一

片火红的枫叶却完全占据了他的视线。和周围的景象相比，这片绚烂的红叶让人心情为之一震，而更让凉欣慰的是，在枫树之下，还有一位老人家正在练着太极拳。拳势高低起伏，如行云流水，这种以柔克刚借力打力的中华武术，随着它成为一种健身运动而在全世界流传开来。但身为武术世家芭月传人，在他眼中，那种棉里藏针，以巧劲化劲后发制敌的武学思想有更多的东西令他领会，这一点尤其是当那位老人要求和他切磋时最为明显。年迈的老人身势异常灵活，在凉周围如龙蛇般游走，芭月家传的刚柔并济的拳术此刻根本无法够着对方分毫，相反却是对方一拖一带，几乎将凉摔了出去。

“你，是芭月家的……”从凉试图使出的投技，那位老人家看出了他的流派，不曾想到，这在香港安度晚年的普通老人居然也和父亲有着渊源。“芭月严是闻名已久的武术家了，我很敬佩，不知道他现在怎么样了？”面对如此的问题，凉不再像以前那样激动异常了，仇恨既然已经沉入了心底最深处，外表看来就是一片平静，最多只是迟疑一下，便告诉老人家父亲很好。那叫建民的老先生点了点头，不再多问，却教给了凉一招太极小擒打，让他对着枫树练习。单掌击打在树干之上，一阵摇晃，几点落红飘飘而下，在这过程之中，是否会领悟到什么武学之外的道理？坚忍不拔，拳不离手，这就是第一项武德——功。建民先生含笑说出这项武德，随意的在枫树上击出一掌，随后便扬长而去。枫叶如一阵红雨，簌簌落下，拂过凉的头顶，自肩滑落，余下一地的残瓣和略有些发怔的凉。

菜珍街光武馆，一片呼喝之声足以吸引别人的目光。自一群练武之人的队列中穿过，整齐而又中气十足的喝声在耳边隐隐回荡着。同样是武馆，这里门人甚众，而联想家中的道场，却只有自己和阿福两人，时常和严父坐在饭桌边聆听教导，完全感觉不出是开馆授业的一般武馆。凉收拾了一下思绪，不敢再想下去，只是踏步向前，找到馆主。一蓬

虬髯，一串大佛珠，这一馆之长的玄周善老师却不见有面对门徒济济一堂时的骄傲和欣慰，却似有不如意之事，是他脸色甚为灰暗。凉上前请教武德，周

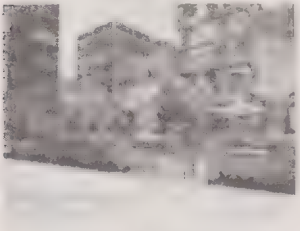
善老师却摇头不肯回答。最得意的弟子破门而出，堕落为“大道艺人”（即指江湖艺人），为师之人深深自责，眼前是无心谈什么武德了。凉见这周善老师一脸懊丧，也不便多说，照着他所说的地址，找到了咏黄丙货。

大堂之上已有不少的艺人各自以绝技招揽观客，而在大堂右侧，一名形容邋遢的大汉却自顾躺在案桌之上，根本没有一个卖艺人的样子。凉正怀疑此人是否就是周善老师所说的破门弟子宗泉，他却因为凉是日本人立刻以此为契机招揽过往的客人。“扶桑神技，单掌劈石”。凉环顾周遭围来的客人，也只得苦笑一声，力贯右掌，石块应声而裂。表演结束，那宗泉收起钱，却忽然收敛了游戏风尘的嬉笑嘴脸，神情严肃的交给凉一封信，让他转交给周善老师。虽然宗泉并没有多说什么，但从他凝重的表情却分明能够感受出什么。回到光武馆，递上信，周善老师读罢之后脸上百感交集。原来宗泉破门，并非自甘堕落，而只是因为自己破了戒，有心在卖艺生涯之中修心养道，对于恩师教诲之恩却是一刻不敢或忘。凉边走边想，这师徒二人距离并不远，却完全阻隔在了各自的悔过之中，如不是他这个外人，师徒很可能就从此不相往来。与之相比，由周善老师授予的第二项武德——戒，意义就不及这一感悟许多了。

求教武德，好比是在人海之中寻找散失已久的亲友，相见时印象仿佛，未曾见面时却渺然无踪，尤其当凉找到另一位武术家张喻时这种感触更为突出。狭窄昏暗的店屋，几把理发用的摇椅，几把剃刀，油腻的墙面，发黄的水池，又有谁能想到，在这样的地方会有高人潜藏。那张喻老师也完全看不出和一般的理发店主有什么不同，只是招呼凉在镜子前坐下，“千万不要乱动呀”。这和一般理发师的关照并无什么不同，但刹那之间的变化却使这句话有了特殊的含义。寒光闪动，那铮铮发亮的剃刀已架在了脖间，反光映出了凉头颈皮肤上的皱纹，却不见有任何的疙瘩。凉没有动，没有吓出一身冷汗，并非他预

先知晓这理发店主会对他进行一番胆量的考验，只是张喻眼里的正气并不会被一个真正习武之人所忽略。通过了考验，也懂得了第三项武德——胆。除了

临危不惧以外，又何尝不是对他人对自己相信的一种表现呢？



从红南街蓬莲公园向前拐角转弯，一幢破落的大楼无论如何不能让人看出有以前热闹非凡的“恩田楼”的样子，或许盛极必衰，自门庭若市转变为门可罗雀是人世不变的常理？凉并没有思考这些，但从桂香婆婆脸上满面的皱纹，和眼中对谁都不信任的怀疑目光来看，这个老太太的早年一定也是在风雨坎坷中渡过。刚到香港时，就曾经到这个恩田楼来打听桃李少的住处，推开门后，就是桂香婆婆凶巴巴的眼光，让人无法接近。这一次又经过恩田楼，却看见一群流氓围住了桂香婆婆，看他们的样子，如临大敌，场面极其不协调。自小所受的教育熏陶，令凉很早就有救危扶困的自觉，遇见这样的事自然会不假思索的义横出手，只是他并没有想到，暂且在一边旁观的桂香婆婆却也是太极高手，几招起落之间，已经打退了那些片刻前还气焰嚣张的流氓。虽然桂香婆婆不可近人的冰冷外表并没有什么改变，但看向凉的眼光却分明变得暖和了许多。她告知凉，要想寻获武德，还是得去关羽处寻找。

湾仔这一片，也许只有文武庙才有关羽的神像了吧。但眼见功德即将圆满，文物庙的道士却因为要扫除将凉阻于门外，几番交涉都不肯通融，时间一长，凉也不免现出心急来，趁那道士不备，悄悄溜入了庙中。钟鼓香火，一片肃穆，正在做清洁工作的道士对凉的到来没有感到意外，却只是交给他一块抹布，让他帮忙清洁墙面。这突如其来的请求虽然显得有些突兀，但在这一片神界庄严的气氛之下，竟然也显得自然了起来。凉慢慢的抹着墙面，仿佛自己在做一份修行的功课似的，在这简单的动作里头脑一片空明，甚至有些忘了自己本来是为了什么目的而来这里的。被香烟熏黑的墙面渐渐褪去了那一层乌黑的壳衣，就好像人生的道理总是要经过反复无常的执著与疑问方才能显现出来，做着这种单调动作的凉，也好像在经历一场冥思，过去的人和事纷纷在脑中浮起，却只顾漂流，没有总结出一个明晰的头绪来——“功”。毫不经意，抹

过的墙面之上出现了四项武德之一的"功"字，如同给了凉这场冥思一个明确的回答和昭示，他走向关帝左手的墙面，一番探察之后，终于见到了最后一个武德——义。

这是对凉始终不渝奉行父亲嘱下的扶危助人信念的嘉奖？是他帮助桂香婆婆直接的结果？或许，寻找四个武德的过程，就是他个人的另一种修行，不仅加深了自己的感悟，同时也印证了对自己的期许。最令他感到欣慰的事，这一番奔波，终于可以让他见到桃李少了。自从在横须贺坐上船开始，这个名字就在心里出没无方，好像是他身上负载的仇根的另一种佐证，然而，这个一直神秘的名字，其主人又是如何？

四

月色如常。

当她看着面前的凉仍然一脸期待的样子，她的目光不由又暗淡了几分。四项武德的考验，根本就不是刻意的刁难，也不仅仅是完成交换条件的一种过程，她只是希望，这个一心报仇的少年会在寻觅四项武德的过程中感悟到另一番道理，能够将脑中渴盼复仇的热焰冷却下来，不要尾随着哥哥踏上邪路，然而，她发现，她终于发现，自己已经失败，没有什么，能够阻挡这个少年在复仇路上继续前进。只是她不甘心，只是她实在不愿见到又一个人踏入到有去无回的修罗道中，但是，还能有什么方法会让这个少年清醒片刻呢？

是去书库搬书？从那尘封的书柜中搬出成捆的书，将它们挪到院中，让它们重见天日，其中的文字或许墨色已淡，其间的道理或许被人遗落在了忘川之中，但这劳动本身，这重复来去的走动因为负载了书本的重量，可以让人一时忘记现实得失，是在不起声色的情况下的最好的修身养性。但是，对这少年而言，这几日的搬书历程，却都为了他寻找另一个线索服务。当他提出要看书库里朱元达写的"武林书"时，秀瑛又一次感到失望。

是教凉练习用手指夹住下落红叶

的功夫？庙里的枫树，无声的抖落片片残红，落在被人忽视的地面，不经意被踩过的脚步碾成粉色的泥土，只是留下

一点如故的香泽。凝聚起精神，双眼的视线聚集在那悠然飘落的红影之上，直到与心里预期的位置合拍，方才运指如风，夹住那片红叶。成功之际一定可以感受到指间叶面上犹带露水的一点凉温，而心神也一定可以在这样的锻炼之中变得清明如水吧。但是，当凉通过这次考验喜不自禁的翻找“武林书”中藏着的线索时，秀瑛再一次感到失望。

是将凉带到自己的住所，让他在耳濡目染之中学习自己静如止水一般的心境？她所居住的大元楼位置在喧哗热闹的太老街中，夜晚灯火不息，极尽红尘繁华不息。依靠窗旁，可以观察到无数的人情冷暖，好比一场场戏剧在自己眼前上演，处身事外的漠不关心，反而会使这些人间常态看来更为惊心动魄。但每天到文武庙修行练功，却全然是另一种心境和氛围了。仅仅是一墙的阻隔，仅仅是香火制造的烟雾缭绕，却将那些悲欢得失都变得无甚意义，参拜的香客抱着种种的祈愿而来，关帝在上，却从来都是威容如一，不出一声，不作任何一句的提示，得失成败依然靠个人自己去求索。但是，凉还是每天在周遭奔忙，遇险如履薄冰，每晚休息之前神态疲惫，但眼中的执著却不曾淡过分毫，望着这样的凉时，秀瑛第一次感到绝望。

很奇怪，自己一直视如妹妹的霍芳梅，对于这一心复仇的少年的到来，竟然也在心底起了不小的悸动。比起自己如一潭死水般的沉静，芳梅的活泼明媚却如朝阳，暖暖的照在别人心上。和凉相识的时间那么短，谁能想到芳梅对这看作大哥哥一般的少年竟然是如此的依恋。那一次，凉四处寻找线索，却被人设计摆下了陷阱，文武公园凉受到围攻，落下了伤势，芳梅难受的哭了起来。或许，芳梅的至性至情更容易让凉除了复仇以外感受到更多的东西，但是，芳梅对于凉来说，最终的作用只是多负载了一点人情而已。秀瑛知道芳梅在凉临别时把文武庙众人的合影送给

→《莎木》的人物造型印在水杯上，活灵活现，惹人喜爱。

了凉，她明白凉对他们文武庙每一个人，抱有的都是深深的感激，但有一句话，她却一直没有对凉，对芳梅直接说出：

记忆对于人而言，固然重要，但有的时候，人们却偏偏缺少忘却的勇气，所以凡人们才有那么多的烦恼。

五

香港。以瑰丽的风情吸引着每一个经过的旅人。

芭月凉，为了寻找能提供杀父仇人线索的人，也来到了这块东方最富传奇和红尘浮华的地方。这里有着种种风情，有着种种的人，不管是随处可见的流氓地痞让他饱尝旅途的艰险，也有着无数温暖的目光给他这段短暂停留的日子一个最深切的记忆。

他会记得，在港口马达声由远至近而来，金发的少女帮助他渡过第一个身无分文的困难，而每当他筹措无方的时候，那辆摩托车上，一直停留着 JOY 亲切的笑容。

他会记得，本来以为只是一个以偷盗为生的不良少年，却在他昏迷的三天

里一直照顾着他，将自己仅有的一枚帮派标志送给他，而面对他的时候，这叫王的少年似乎一直对自己一开始的欺骗行为过意不去，脸上总是赧然的笑容。

他会记得明媚少女熏芳梅每次望向他时甜甜的笑容。

他会记得刃武鹰这个无论如何无法让他把“患难之交”这几个字说出口的家伙，每一次都在他上当倒霉的时候，现出揶揄的微笑。

他更会记得，月下的文武庙，他曾两次向那不曾一笑的桃李少老师道别。从这秀瑛先生处，学到了不少的东西，只是最后收下的这半枚阴阳鱼，却一直不知意义何在。或许要到某一天，他找到了自己的仇人；或许要到某一天，他发现了除复仇以外自己还该做的许多事时，才会明白这小小阴阳鱼身上的恩重情深。

他在红莲台夜晚寂静的长街上行走，将要离开香港。月光将自己的影子拉成长长的痕迹，在那一墙之隔的院落中，却有另一个影子，许久不曾一动，缥缈如烟，静谧如树，悠长得好像永远不会淡去……

第二部　九龙城

一

客机在空中飞过，好像一只无比巨大的鸟，羽翼堪堪掠过高耸入天的大楼，却也构成了香港独有的一景。如果这铁翼的大鸟真有鹰一般锐利的目光的话，一定可以观察到高度聚集的居民，在这方圆之地，因为空间受到了限制，人们种种活动变得更为实在和直接，生活质朴到了最原初的状态。这里也有酒肆茶楼，也有着种种和生活没有必须联系的商栈店铺，但因为没有了车水马龙的喧哗，人们步履也就不再匆忙。更重要的是，在这弹丸之地，即使不安定因素比真正的市区来的更为密集，但由于空间的逼使，居民们也坦然接受时常擦肩而过的一张张凶神恶煞的脸。

在这里，落珠台远比市区更受人欢迎，甚至会有阿拉伯人远道而来，在空旷的场地上摆下一圈十二台落珠这样的“壮举”；武功擂台也到处可见，楼之间的广场，楼里黑暗的地下，甚至是“青龙庭院”这样可以观赏到四周青山苍翠的风景绝佳处，照样被连天的呼喝叱斗所占据。这两类多少有些投机的运动，恰似九龙城枯井一般空间上方开了个天窗，在有违常理的得失之间宣泄着人们的不安和麻木。

与之相比，九龙城脚下的龙影街却是另一番面貌。店铺鳞次栉比，将过道挤成一道长缝。再看这店铺，也以中药古玩字画为主，店主多有身着民族服装的，竟是像极了某个旅游景点的风情小街。沿龙影街向前，有一段山坡将这条小街和真正的九龙城隔了开来，山道也并没有经过修缮，仍是在到边长满了野草，比起九龙城里堆砌水泥到了极致的建筑群来，这短短的一段过道竟然别有一番野趣。行人往来，都可以听见琴声凄怨，随过往的脚步轻响不定，给这以灰色为基调的九龙城，更添了一番沉重和压抑。

他，就这样天天坐在道边，悠然的拉着二胡，仿佛根本不是为了卖艺，而只是要让行人和他一起沉浸入这幽幽曲律之中。如果有人抛下钱币，“叮”的一声可以告诉他有人惠顾，因而点头示意，以表感谢，他，竟是什么也看不见的。朝升夕替，这胡音缕缕，仿佛给生活

→熙熙攘攘的劳湾码头

←国王路上汽车川流不息

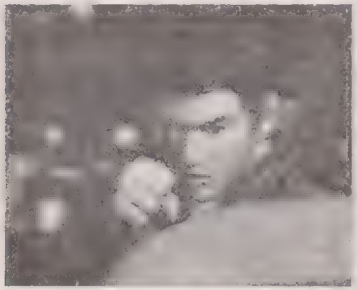
在九龙城里的居民一个注脚，而这年迈眇目的艺人，在永无止境的黑暗中，却

比常人更能看到一些事情。

九龙城每幢大楼的楼体都是连接在一块的，房间差不多的格局，但不同的楼之间却有着各自的内容。有以电器为主的商业街，有室内的小吃街，有本来应该露天设置的鸟市，也有各种游艺机之类的娱乐设施。布局如鸽笼的大楼之中也并非全是一般市民的居住地，不幽楼中间的空洞阴风阵阵，好像每一层的正中都是一块断崖；黄天楼四处入口都有持棍的打手看守着，戒备森严，令一般的居民对其内部究竟是些什么人虽感兴趣，却不敢多看一眼。老艺人是知道在九龙城有这样一个组织的，他们好像隶属于一个名叫“蚩尤门”的黑道帮派，在当地可称绝对的一霸。这个组织，有两个头目，一个名叫斗牛，身躯庞大犹如一座铁塔，走道之时都让人感觉好像发生了地震；另一个叫作尤安的家伙对一般的店铺老板来说，却更像是危险的代名词，此人身有洁癖，衣着尤为讲究，整日在各幢楼间游荡，索要保护费甚至勒索种种商品电器以作家用。这尤安外表看来，十足一个娘娘腔，走路动作扭捏，语气拿腔拿调，只是站在他面前的店主通常都会不自觉的身体发颤，因为他们知道，只要这个尤安愿意，可以随时召出一大批凶神恶煞似的打手。这一切，就是九龙城一直以来的背后布景，市民们都早已学会了如何去习惯，而没有人敢想过，这道作为背景的肮脏幕布，会不会有落下的时候。

老艺人不但双眼不可视物，通常也很少说话，种种的社会现象都藏匿在他心里，思考的结果无人可知。或许，一般人都太执著于眼睛看到的东西，以为混浊的眼珠里的内容就是一成不变的真实，却不知道，像他这样以心为眼的人，方才能经常掌握到杂乱无方的现象之中的本质。

那一阵，他还在芳湾码头卖艺，以一曲“天云旅望歌”为来往旅人祈愿平安。一道步伐从游轮的旋梯上走下，又



停留在他面前迟疑着。他无法看清这个少年的模样，但一种直觉却直袭而上：这个少年的到来，一定会使这个原本就不安定的地方又多了一番变故。

二

汽车到了九龙城，一路无话。

COOL J 还是扛着那台录音机，将凉带到了他们在九龙城的"基地"。灯光昏暗，刃武鹰还是一副无可无不可的懒散样子，这一次还能相信他吗？刚到香港的凉，就被刃武鹰手下的人骗走了背包，其后在香港四处寻找线索时又没少和他们"比弗利山牛仔"打过交道，那一次进入他们地盘后几乎将所有的"比弗利山牛仔"成员打了个遍，最后花了 500 元钱方才见到了刃这个"首领"。但这首领看起来也并不比手下人高明多少，见面之初一收下钱便亮出匕首行凶，被凉识破后又谎称带凉去见朱元达，却是带他到一座仓库里，制造混乱，乘乱偷走别人的钱包，而让凉背黑包丢了。怀着一肚子怨气的凉找到劳湾码头的汀鸠公园，这个偌大组织的堂堂首领，居然首先逃跑，凉一直追到好运中心，从底楼爬到脚手架，然后双双摔下到一辆卡车罩着篷布的货物堆上，一起动弹不得，这才最后答应了带凉到九龙城来找朱元达。子就是这样一个乱七八糟的家伙，能够让凉放心吗？

没想到这一次刃的行动速度变得快了起来，凉尚未作多少休息，便已被带着赶往九龙城里的安见楼打听消息。安见汶方，据刃说是朱元达儿子的产业，一排药柜，一股扑鼻的药味，这种中药店的格局却是凉不曾多见的。桌上有按铃，用以顾客叫出店主，连如此简单的事刃也不肯多做，只是不停催促凉去按铃，这人懒得真有些出奇了。据店主提供的情报，两人赶往龙喜楼，对上暗号"龙未入睡"，随后直上 7 楼，干净利落的中了圈套，顿刻便被铐在一起关了起来。

囚室出奇的简陋，半昏半暗中两人面面相觑，凉实在无话可说，和这个家伙在九龙城半的第一件事就这么糟糕，还能够期望依靠他找到朱元达吗。没想到刃对于目前

的困境却大不以为意，似乎习惯了这种境遇，立刻便怂恿凉与他合力将看守骗进击晕，随后在楼里飞奔逃跑。由于两人手腕尚且还被手铐连着，逃跑之时难免会配合不善，凉便落了刃一大堆埋怨，可气却也气不出来。

逃跑途中，楼层震动；那个名叫斗牛的巨汉杀气腾腾的冲了过来，看他的样子简直如同啖人的洪荒巨兽。两人冲到楼顶，前面已无去路，背后的震动又越来越强烈，当下之机，唯有一起跃到对面的平台上，但身边是麻烦不断的家伙，凉的额头能没有汗吗？斗牛的吼声几乎撕裂耳膜，凉咬牙跃起，落在实地之上，惊魂方定，刃却好整以暇的奚落站在楼口吼声不停的斗牛，凉实在没有了苦笑的力气了。

来九龙城最初的作战就是这样的乱七八糟了，刃好像从来不知气馁为何物，赶来的 JOY 和王帮他们解开了手铐，稍作休息便立即到安见汉方找那店主算账。未有多少恐吓，那店主便立刻说出了真正的线索。两人到饮茶楼 902 室，没有见到那个负责窃听情报的联系人，却在垃圾箱里翻出一大堆录音带，相信便是这名联系人录下的情报了吧。

回到小屋，照例是凉打开录音机，一段一段听那些偷录下的对话。里面什么人都有，各种话题也层出不穷，但对于凉来说，却是最后的一段对话让他激动莫名：

"这里是第八仓库，请问有何贵干。"

"贵章吗？是我啦。"

"什么……哦，是 JOY 啊……有什么事吗？"

"也没什么。…不过我们这里最近来了一个日本小武士青年，贵章你知道有关他的事吗？"

"日本青年……嗯，应该是他吧……"

"他是谁呀？可以跟我说吗？"

"抱歉，我不能说。不过摆脱你帮我好好照顾他，我只能言尽于此了。"

"嘿！……什么嘛……"

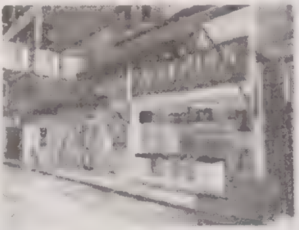
[illegible]贵章。凉眼前又浮起了这个患难之交，为了救凉，贵章脚腕受了重伤，无法跟着凉一起到香港来了，但贵章和陈大人父子两对自己的照顾，凉一直铭记在心，不敢或忘，如今身在横

须贺港口的他们是否安好，贵章的脚又有没有复原……

可恶的刃一声怪叫打断了凉的思路，看样子他已经在这些对话录音里找到了线索。当下便出发，经过山道的时候，卖艺的老者叫住了凉，却是那个凉在刚到香港在码头遇见过的拉二胡的老伯，这一次不再是拉住凉听“天云旅望歌”了，却告诉他们百子楼这个地点。在百子楼的孤儿院，年少然而气盛的孩子拦在里屋门口，不让他们这两个看起来“像坏人”的家伙进去伤害老师。无奈之下，凉只有掏出王送他的打火机以作贿赂，却没有想到孩子根本不把这带有“比弗利山牛仔”标志的打火机放在眼里，一脸晦气的“比弗利山牛仔首领”只得拿出自己的纪念品，才总算过了关。

从那老师口中，打听出了尤安这个名字，又根据录音带里的鸟叫声赶去作为鸟市的三鸟楼。一路打听，直到天台方才找到了尤安每天必来光顾的九宫鸟店，照店主所说，又要在一边等到天黑尤安来买鸟粮的时间，刃的脸上已经写满了不耐烦。

其后的日子更为难过，因为怕他发现，两人只得跟在走路样子扭来扭去的尤安身后，看着他到处敲诈勒索，穿来绕去，凉的心底已暗生怨气。回到了百子楼，这一圈被迫的“兜风”终于有了尽头，面对如何进入尤安住处的问题，刃又花样翻新，想出了猜硬币决定谁去敲门的方法。结局自然是凉倒霉，骗开门后一脚将尤安踢晕，虽然目的是为了找到救出朱元达的方法，这一脚却也霸气之极。刚找到气息奄奄的线人张，门外脚步轰隆，显然就是那巨汉一般的斗牛了。凉没有想到，看不出刃居然也有些急智，故意将柜门弄开一道缝，让斗牛看见地上的尤安后错以为柜中藏匿着来犯的外人，乘其不备合力将这巨熊似的大汉踢入柜中，又推倒衣橱封住柜门，这一次凉的脸上出现了些许得色。线人张身上遍是伤势，惨不忍睹，但看来他更是忧心如火，让凉二人立即赶往不幽楼去找朱元达，迟则恐生变。



不幽楼。在此之前，凉从未见过这样的建筑。因为年久失修，楼梯中央已然变作了一个巨大的空洞，寒风呼号，光亮不现，几乎便不是人间了。如何上

到楼顶也是一个问题，各层之间的电梯都停着，连普通的楼梯也断断徐徐，无法顺畅通行。唯一的办法是走每层楼中架着的独木桥了，行走其上，身摇影晃，脚下一片漆黑，仿佛恐怖的深渊，却也在锻炼着凉的胆量。等到找到楼顶的五星公司，凉业已一身冷汗，但这时刃却施施然走来，竟然是找人借来了电梯的钥匙，不费任何周折便赶了上来，凉嘴里顿时一片苦味。

朱元达，这个凉一直在寻找的人，静坐于案前，古风古貌，娓娓道来蓝帝经历：他跟你一样，也是为了给父亲报仇并且找回龙之镜，方才远去日本早上了你的父亲。

凉没有做声。这句话实则他早就听闻，那恩重无法以言语表达的桃李少老师——红秀瑛无数次暗示他冤冤相报何时了的道理，也一再的提醒凉莫要因为复仇而蒙蔽了双眼，由此踏入邪道，然而凉却只有听听而已，这个结对凉来说，除了靠自己双手彻底的终结之外别无解除之计。

正当凉思绪万千时，尤安等人却在身后跟了进来，原来这次他们也"以彼之道，还施彼身"，跟着他们找到了朱元达。敌众我寡之势过分悬殊，只能眼见朱元达被他们带走，凉所面临的困难也到了无所复加的地步。

如今唯一的方法是突入尤安等人的盘踞地黄天楼了，凉，刃和张分头行动，相约以茶碗阵为暗号。凉在这九龙城里四处行走，黄天楼四道入口被看管的滴水不漏，无奈之下，只有摆下茶碗阵，接通知赶往百子楼 503。

"不要开灯！就这样与我较量一场。"

漆黑的房间，似曾相识的声音，看不见的声音在周围游走，而自己拳风纵响，却也无法够着对方一下。

"不要过分依赖你的眼睛。在这种时候，就要以心代眼，聚精会神，用你的心，而不是你的眼睛，去感知周围的任何一个危险。"

凉在急躁中慢慢的沉浸下来，闭上双眼，竟然在面前出现了一个前所未有

的世界，什么样的光与影都出现了变化，由捉摸无计逐渐变化为条理清晰，心所感应处，随意出手，便已中的。

房内恢复了光明，那个卖艺的老伯神情悠然，这不经意之间的机缘已足以让凉自感幸运了。老伯将如何混入黄天楼的方法告诉了凉，也将以心为眼的"听劲"功夫传授给了凉，除此并没有多说什么。

然而，一心复仇的凉却并不明白，除了这以心为眼的深奥武学思想之外，实则这不靠双眼而能阅尽世事的老年艺人，是通过这种方式传授给凉一些武学之外的道理。如果凉真能懂得，那他一生必然受用不尽。

只是，当前的凉，还仍然陷在复仇的沼泽地中，没有脱身事外的机缘和可能，双目所见，双耳所听，全然受了复仇目的的驱使，也和一般的世人一样，思想混浊，不见清晰的分野……

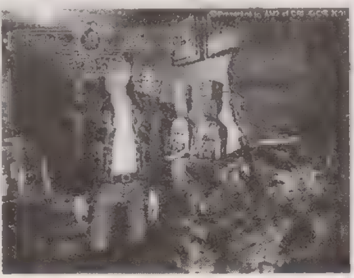
三

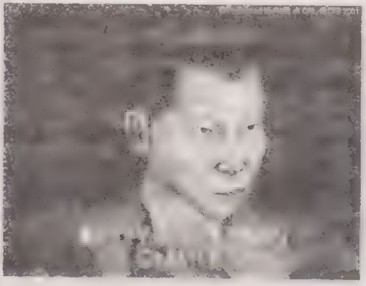
大楼中间的斗技场，汗水和喝彩声蒸腾为一片热力，在这回音阵阵的楼里回旋出一片凄惨的色调，无光，没有希望。

女斗士看了看她的哥哥。拇指往下，已经做出了这一片黑暗之中的宣判，在这样的世界里失败者就没有生存的权利，众目睽睽之下的弱者颤抖着身体，没有人看到他绝望的脸，她将败者提起，很随意的往平台下一扔，惨叫之声顷刻就在每一个人的耳膜里炸裂。

凉冷眼旁观这一切，眼里悄然生气了一团暗色的火焰。据那卖艺老伯提供的线索，凉在九龙城的各处斗技场大施表演，以自己的实力吸引了隶属那个组织内部的格斗人才探子的注意，但想要打入黄天楼内部，还必须打败那名探子指定的三名格斗高手。前两人都已经败在了凉的手下，但这最后的女斗士，却让凉除了寻找线索的目的之外，又多了一番要将她打败的理由。

"你要来挑战吗？赢了，有让你吃惊的奖金给你；输了，刚才那人就是榜样！"





女斗士哥哥的话，凉并没有多加注意，在他眼里，此刻只是对手那灵活的身影。这名女斗士使用的是截拳道，出招凶狠，迅疾如雷，如果不是凉受了那么多实战的训练，也难免步前一个挑战者的后尘。身影分合，那女斗士提[illegible]撞来，想如法炮制刚才制胜的杀招，但凉一个腾挪，顶肘击中对手，那女斗士立足不稳，滑下台去，若不是双手攀住竞技台边缘，便要葬身深渊。

"春燕！"

哥哥的叫声无比焦急，甚至可以明显听出有一些颤抖。四周观众呼喝不断，竟是催凉尽快效仿前法，也将对手扔下去。那叫春燕的女斗士似乎已经放弃挣扎，只是挂在那里，等待着自己平时对他人的裁判丝毫不爽的回到自己身上。凉看着这悲哀的败者，眼里不知是冰冷还是同样的悲哀。对于生死之事，熟视无睹，甚至因此忽视他人的生命，此刻又待如何？许久，凉低下身去，并不如周围人想象的那样也要将对手扔下深渊，却只是拉她上来，在她绝望未消的目光和她哥哥几带哭音的涩声中，缓缓的离开了斗技场。

终于完成了任务，但凉脸上殊无兴奋。春燕那种绝望到空洞的眼眸深深的触动了自己，虽然不能很明白的说出那是什么，但从那个大雪天之后，一直生活在另一种黑暗里的凉，同样感到一种深陷泥潭般的无力，每一天好像自己都在下沉，不知道要到什么时候，要遇到什么人，才能将自己完全的解救。

因此，当他和刃两人在黄天楼里直往上闯，打到一批又一批的打手时，他觉得自己甚至麻木的有些机械了起来。经过一个看守的屋子，刃又一次要以猜硬币来决定谁出手，结局又是凉倒霉，他不会手软，重复了多少遍那样，打倒在自己显得软弱的看守。在乘电梯从地下绕到直通四十楼的电梯时，发现了 JOY 被捉，为了救出她，只得与一个擅长虎燕掌的格斗

狂人白虎大战一场。拳风往来，落败的白虎虽然信守诺言，放了 JOY，但那种自负灵魂受到的挫伤却显而易见。

凉是再也无暇理会这些了，当他在平台之上，眼里出现蓝帝的影子时，他浑身高涨的温度像是屈辱一样磨砺着他。杀父仇人就这样冷冷的看着他，眼里甚至有些武士般的冷漠，而当斗牛咆哮着冲向凉时，却又像旁观角斗一样的悠闲。凉，带着困兽之斗的一点横蛮，与斗牛，不，与他复仇路上一切的阻碍进行着周旋。曾经有一度，斗牛在他眼里是不可接近的恐怖敌人，但一旦明白了他们这种不为自己生存的人本身价值就有限之后，就再也没有什么拘束妨碍凉全力战斗了。不甘失败的斗牛几次竭力冲来，但在仇人的注视下，在伙伴们的鼓舞下，凉终于击倒了面前巨大的敌人。斗牛轰然倒地，好像震出了一片尘土。蓝帝永远冷酷的眼最多只是加上了一些无聊，随后便站在直升机的绳梯上离去。

凉看着那个影子慢慢的变小，片刻之前体内战斗的热力慢慢冷却，却好像不再炽热的岩浆，缓缓流过了自己整个身躯。

是不平？是悲愤？是又一次的失望？是永恒无尽的寻找不到黑暗出口的地方？

四

要离开了。

蓝帝所去的地方就是他一直的目标。红秀瑛，朱元达，卖艺的老伯，许多人用各种的方法在提醒他不要自困于这条人生最悲哀的路上，他明白，他感激，可是他无法回头。

九龙城一样的拥挤，九龙城的人们一样实实在在的生活着，在龙影街上留下的细长影子就是最后的纪念。

“这是刃给你的。”

两枚硬币，正反面完全一样。

“这个家伙。”

轻声的一句，没有其他的表示。就像这硬币一样，明明如出一辙的两面，却被当作矛盾体的欺骗，刃，是和自己在横须贺遇上的贵章那样，见面未久就已肝胆相照吗？可是

那个家伙如此乱七八糟，甚至经常利用自己，为什么现在大家送别的时候唯独只有他躲在屋里不肯出来呢？

像那个老伯所说的那样，许多事情用眼睛是无法判断真相的。好比那一次挑战一个格斗高手时，刃这家伙甚至下注赌凉必输，朋友之义何在？

是呀。刃从来没有说过自己是凉的朋友，帮助凉也只不过是因为凉花了500块钱的代价而已，而他们之间交往真正的意义，也只有经久的放在心中，永不宣之以口了。

香港的人和事，风一般的经过。凉又要走向下一个地方，好像他从来没有在这里做过停留。不过，那一天临走的时候，他一直没有回过身去，继续前进的身影，来回答种种关心的目光。

或许，凉觉得这样已经足够。

第三部 桂林

一

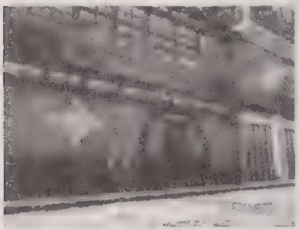
漓江一道，在两岸崎岖而有异致的山之间，拉开了一条碧绿的缎带。江水绵延，云山雾罩，秀丽风光被古今人们所青睐，传诵千古。

在这形胜之地，游人足迹纷至，留下许多诗文词句，将这清秀河山又绣出如许人文胜境。但是，山野之中，更有一些未被发现的所在，尚且深藏着它们种种的传奇和乡野自然之美，白鹿村就是这样一个地方。

从唐朝开始，就有人聚居在这里，他们世代繁衍，不问世事，怡然自得于田园之乐，毫无差别的纯朴村人使他们根本就不知道外面世界的动荡诡谲，不懂得种种人情冷暖世态炎凉，像是一块朴玉，自由自在的存在于天地间，质地没有受到任何一点的污染。如果没有人走入，根本就不会知道世间还会有这样一个类似桃源的佳地。

然而山川河土虽然有情，但对于人们的恩赐向来要以考验为代价的。一场大火将愕然与惊恐带到了从来不知危险为何物的村民身边，红光映亮了他们无助的眼眸，甚至因为过分的惊慌而不知道该如何躲避。眼见他们就要臣服于自然之威时，一头白鹿踏着曼妙无方的步伐悠然浮现在他们已近失神的眼中，

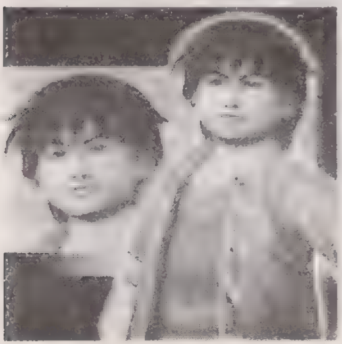
将不知所措的村民引向了一道泉水边。月光如纱，萤火在身周飘舞，惊恐的



村民逐渐忘记了片刻之前的危险，重新陶醉在家园左近的幽胜之处里。

火灾过去，平静如水的生活又缓缓流淌在了幸运的村民中间。为了感激自天而降的白鹿，他们将村子命名为白鹿村，奉白鹿为他们村庄的守护神，世代沿袭，著成乡间一段可志以传奇的历史来。

白鹿村就是一块山间的莽玉，从来没有被开采之虑，除了生活需要，他们也从来没有人走出过这片时间最为平静的土地。岁月，化作了涓涓细流，在他们劳作中怡然自得的经过，虽然一样的发生生老病死，但永远没有大起大落的颠簸不平。当夕阳缕缕从木窗之间偷偷泄入之时，一些崭新的生命悄无声息的诞生，每一个人都认为这些新到尘世的生命会效仿他们的祖辈，平静的长大，平静的度过一生，就好像这山这水，就好像这土这木。



二

山村的日子，对每一个人来说都是一样的悠缓平静，她自然也不会例外。从小开始，她坐在家门口那棵大树下，自在的荡着秋千，岁月在纷纷一片的绯紫色落叶中悠然的踱着步。无数次了，她仰着头，看着如晚霞烟云一般的树冠在熹微的晨光或朦胧的黄昏里来回摆动。她并不知道，这从小陪伴自己的大树叫做什么名字，父亲告诉她那叫“莎木”，因为开出的花无比的美丽，因此把她的名字也叫做了“莎花”。她懵懵懂懂的听，当然不会明白这叫做“莎木”的树被外面一般的世人称作紫荆，更不会知道若干年之后这紫荆树还会成为一个叫“香港”地方的象征。她只是荡着秋千，在岁月无声的游动里张大着澄静无比的眼眸，将周围朴实的事物一一打量，瞳孔之中聚集起的，只是单纯的遐思。

村里的每一个人都很好，叔叔伯伯们都发自自然的关怀着她，在不着痕迹之中教会她如何成长。云飘过，风经过，她可以一眼看出天气

的变化；蝶飞舞，鸟轻鸣，她可以不费半点力气的找到甘冽的泉水，让水珠莹莹，在唇边聚起一个自然甘甜的微笑来。她的父亲是一位石工，整日在山洞中开采石头，免不了时常要她做完饭送去。有时，简陋的家中只有她一个人在，却也并不觉得孤单。吹笛一支，清歌一曲，足以使她怡然自得。村中干农活的铁具缺少了，少不了要莎花赶往足有两日之遥的狼回山小镇，她独自一人在山道上行走，不懂害怕为何物，自然而然的趋吉避凶，沿途一花一草都足以吸引她稍作驻足，山间留下一些落英缤纷的所在，作了这快乐精灵的旅伴，多了外人所不知的值得艳羡之处。

这样的日子，曾经被许多人追求而不可得，莎花也每日品尝着这平淡生活的滋味，一般是引不起任何波澜的，只是，偏偏有一些疑问悄悄驻扎在了她脑中，总是让她恩疑不定。她自小就生活在这里，除了狼回山小镇外，根本不知时间还会有别样的地方，更不懂繁华热闹是什么，然而在她脑中，却始终有着宫阙庭园的印象，飞檐峭壁，假山林池，竟然像是古代王公贵族的居所。紫荆树下，一对贵人对着飘飘坠下的花瓣无尽感叹，将怀中的婴儿放上竹篮，载满了他们无穷的眷恋和感伤，划开一道细纹，沿着河水悠悠淌下。

“莎花是这样的美，我们也把她叫做莎花吧。”

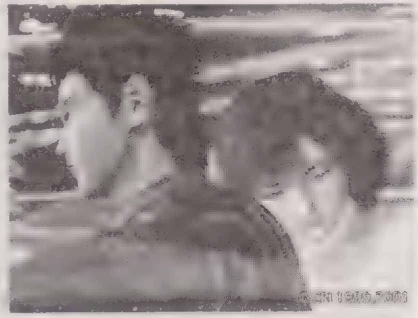
这个模糊的影像中还夹杂着这样一句话，在莎花的记忆中盘旋萦绕，让她无从解释这样的回忆从何而来。她知道，现在的父亲并不是她真正的父亲，但创造了她生命的人究竟在何方，是什么人，却从来没有人告诉她。她想过，她猜过，但是被纯朴自然熏陶已久的莎花，却并不为自己身世的悬疑而急躁不安，仿佛她更深信，自己的命运如何都

由天命在主宰，终有一天会自然而然给她一个明确的答案。于是，她依然故我的放任在山川田园中，依然拾缀起山野生活简单而有乐趣的点点滴滴，似乎永远也不会改变。

直到这一天的到来。

三

两岸青山隐隐，依托着江水和汽轮，将他送入了让人陶醉的桂林。从船上走下，回顾四周身影空蒙，为了某个目的而来的凉在这短暂的时间内也无法记起复仇是什么了，只是惊叹于面前的异景。滩头店铺零落，虽然仍是具备了延揽来客的特征，但孩童嬉闹，乡人自顾闲谈，一副知足常乐的样貌，比起香港，比起九龙城，完全把一切得失短长抛到了脑后。朱元达说在这里有一个白鹿村，住着开采并加工珊河绿石工匠的后人，龙风二镜的原出处也在这里，更且加上蓝帝也来了桂林，使得凉匆忙赶来，但面前一派与世无争的景象，又如何让他相信自己是为寻仇而来的呢。



狼回山。作为路标的旗子上写明了当前的位置，白鹿村却不知道在哪里。向那些孩子打听吧，鼻尖挂着青龙的小孩却对他这个外人十足的感兴趣，知道了他从从来没有听说过的地方而来，便要他描述一下那个叫日本的地方，好奇的问了许久，才把去白鹿村的路告诉了凉。

田间农人繁忙不休，日光照亮了他们额头的汗水，点点稀疏的闪光。凉在山道中行走，逐渐走入了青山开合的深处，两旁云雾缭绕，山形变化无定，美景的充盈，甚至让他无暇多作欣赏。

他不会想到，在漫长的山道中行走，几乎忘却了目的之时，天色却突然起了变化，毫无思想准备的大雨轰鸣而下，令他无所抗拒的飞跑起来，跑入了命运注定的河岸边。

雷电轰鸣，浊流滚滚，还来不及惊

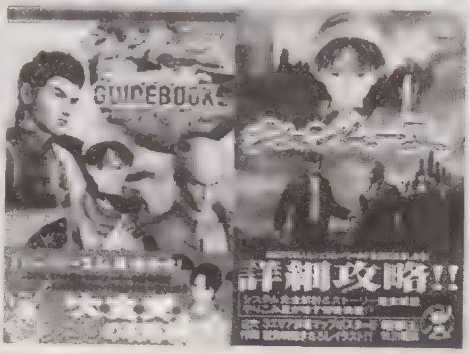
叹自然之威的凉，双眼却被一物所吸引。一只柔弱的绵羊在浊流之中哀叫不休，然而在对岸，有一个服装奇异的少女飞跑着，似乎要和这狂暴不安的河水赛跑。凉尚未反应过来，那少女就已经

跃入了河中，拼命游向那只落水的绵羊。眼见波涛翻滚，要将这一人一羊冲到下游，凉方才醒悟过来，立刻扔下背包，纵身跳入河中，绕过江心一块突兀的石头，抓住了那个少女。

“快放手！”凉焦急的呼喊，如果少女不放开不停挣扎的羊，他们都有可能被河水卷入，情况实是异常危急。但没想到，无论凉如何的喊，那少女偏偏就不肯放开溺水的羊，誓要将这小生命救出，却偏偏忘记了自己的危险。河水汹涌，发出比雷电更响的怒吼，冲入凉的耳中，片刻之间，一阵天翻地覆，已经失去了知觉。

一切平静之后，躺在河岸边上的凉睁开了眼睛，少女紧随醒来，恢复意识的第一个举动竟然是心急于那只绵羊的安危，当看到那只不懂人事的小家伙在岸边自顾踱步之后，少女方才呼出了一口气，居然一点也没有后怕。

凉没有想到，这个一开始就给他留下深刻印象的少女，就是白鹿村人，令他此行不存在任何困难了。稍事休息，他们便开始往白鹿村的方向出发。听这个名叫“莎花”的少女所说，去白鹿村的路程至少还有整整一天，但不知道为什么，走在莎花的边上，凉却一点无法感到焦急，似乎莎花的身上有一种自然的感染，可以让人放下急功近利之心。当凉说出他是从日本而来的时候，莎花和那狼回山小镇的孩子一样，从来没有听说过这个地名，甚而至于，连香港是一



《莎木 2》的攻略本新鲜出炉，为玩家们及时助兴。

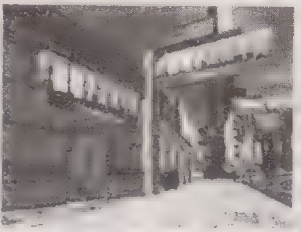
个怎样的地方，莎花都不太明白。凉说起了家乡的山，家乡的种种传说和风光，莎花的眼里只有淡淡的向往，并没有过多的好奇。然而却是在山道中行走的凉，听莎花说起白鹿村的素朴，说起白鹿村的传说，却隐隐有感叹的表情。

莎花对花的喜爱完全显现在凉面前，为了看几眼她无数次经过的菜花地，她甚至提出要多绕一些路，凉也想不到自己会答应莎花这个提议，好像他也是闲情十足的游人。当满眼的金黄涌动着扑面而来的时候，凉也不自禁的自失，陶醉在这一片丰盈欲流的色调中。蝴蝶飞舞，莎花说这里是它们的饮水场，静观蝶翅扇动，面上温柔悄现。莎花问凉是否喜欢花，凉提起家乡的花店时莎花却不知道花店是什么，当明白了花店的功用之后莎花不禁摇头，在她眼里，花只有开在原野最美。这个话题让凉提起了原琦望，自小一同长大的青梅竹马，凉不禁语音有些滞涩。好在莎花见天色将晚，催促凉一同飞跑，山石突兀，古树垂枝，在崎岖不平的山道中，莎花竟然是如此敏捷，让凉这个习武之人都自叹不如。

林木分分合合，不知不觉间，天空上已经星光点点。好在莎花熟知这里有一个山洞，方才让它们不至于露宿在山道中间。洞里有着残留的篝火堆，不知道谁也在这里作过停留，凉从山洞里找出一些树枝，点亮火堆，洞中红光涌动，暖意顿生。在这无人的山顶，两个蓦然相遇的少年谈起了各自的身边琐事。莎花那种田园生活让凉无限仰慕，而莎花对于凉口里的学校和那些朋友们，也不觉向往。火光跳动，凉拿出了自己身边藏着的相片，对着涌动不休的黄光在独自缅怀。

港口的原琦，文物店里的芳梅和秀瑛，还有着许许多多未曾留下痕迹的人，借着照片留驻在莎花的

眼里，但对于凉来说，却不需要一切的媒介，就可以轻易的在记忆之海里拈起他们的影像来，他何尝不感激他们，他何尝不希望能够长和这些帮助过自己无限的朋友们在一起，只是即便是在这最为荒僻的山顶，即便是他最不用担心泄露心底情感的时候，也不轻易的将他们宣之以口。



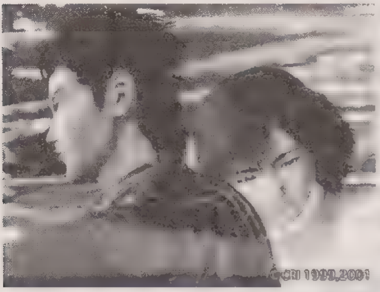
莎花感慨凉有这么多值得旁人羡慕的好友，而她自己却只有一个恩慈并重的父亲。谈到自己的父亲，凉变得话语梗塞了起来，他推说是在回忆父亲对自己的教导，但实质却是在这样的一个少女面前，无法把仇根这类沾满尘污的东西说出口来，只能作不得已的搪塞。聪慧的莎花也看出了凉有难言之隐，轻轻一句带过。洞外一声凄凉的叫声无尽悠长，通过莎花的解释，凉方才明白了狼回山名字的由来。

夜已深，凉催促莎花休息，自己走到洞外，对着夜雾朦胧的深山幽洞，调息静心，缓缓的施展了一路太极拳。孤鹰一羽，在山间来回翱翔，远远的回应着凉的身影，凉觉得这一生中，都没有过现在这样的彻底宁静。

不知不觉，莎花站在了身后，也望着那只在夜空之下人在飞翔的鹰，对于她来说，这只大鹰就熟悉的多了，每次在狼回山和白鹿村之间来回，途中总要在这里休息，因而也时常能见到它，在莎花眼里，它不仅仅是鹰而已，而是夜半行程的旅伴，是没有一句交谈但彼此知心的朋友，尤其那鹰炯炯有神的眼，似乎包含着无所不知的智慧，看着它翱翔的身姿，会有种种感悟丛生。

轮到凉休息了。入睡未久，却有一阵乐音融化在微微的夜风中，丝丝游入他耳中。他走出洞外，歌声清越，在山间回荡，莎花倚在树枝之上，朱唇轻送，将这歌境与山间浑厚野秀的意境合为了一体，令凉沉浸而不可自拔：

轻吟的泉水从山岭涌出
白云经过把圣洁的森林漂染
骄傲的花朵尽情开放
淡紫的光辉为花朵批上光辉的衣衫



吹起的寒风无论如何冰凉
纯洁无垢的眼瞳永远不会消散
光明聚集,树梢之下
年幼的心灵,不可思议的力量
白羊潜泳过的萤川河流
怀抱人眠的面容,从何处归还

歌声经久未息,凉却讶然无语。莎话说这首歌叫做"清江曰抱花歌",是他们乡间传唱了很久的一首民歌,但令凉感到不可思议的是,歌中描绘的场景,与他和莎花见面时如出一辙,如果照莎花所说,任何人的相识,都是缘自于天命,难道这孤山僻壤,难道这包孕在深山之间自在成长的少女,都是前缘注定,必然要出现在凉身边吗?

此刻的凉,尚且无法找到答案。

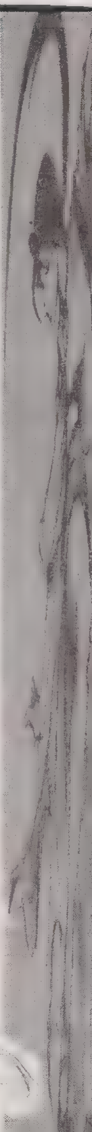
四

天光慢慢的由暗转明,他们继续昨天的路途。走到一条岔路,莎花在三尊粗糙的神像前停留,告诉凉这是村人们供奉的土地神,在她幼小时,有一次不慎染病,都靠着村人到这里祈祷,她才康复过来。前行不久,又有一棵奇形怪状,枝干虬劲的大树,莎花说这棵树叫做"蜘蛛树",是象征着快到达白鹿村的标志。凉穿过隆起的树根时,抬头望望这粗壮的"长足",不知为何,竟然感到一股神异的力量。

离白鹿村越近,凉越是兴奋,好像这探寻许久的地方有带给他无数不安。

莎木(紫荆),以一团彩云热闹般的团团花影迎接凉。他在这棵树下走过,深山落满了絮絮飘下的莎花,顷刻之间,又仿佛令他迷失。眼前就是莎花的家了,简陋的房屋,纯朴的摆设,任何一处都与莎花融为一体,这种完全的质朴使凉感动得甚至不知所措。

莎花在屋中做饭,凉四处观望。门楣边上挂着两幅山水,一幅绘着的是衣冠锦绣的洛阳,与这里形成明显的对比;另一幅却绘着深山峻岭,莎花告诉凉,



她父亲说过，画上所绘的深山，没有一个去过的人能够回来。在这农家之内，为何会有这样两幅毫无相干的画，凉百思不得其解。一边的架子上摆着一支横笛，莎花答应如有机会一定给凉吹一支曲子，而那用石头砌成的"桂林山水"以它的匠心独运的手工和拙朴的意趣吸引了凉，对于莎花那作为石匠的父亲，凉更是恨不能早日一见。

油灯昏黄，两人面对吃着莎花做的晚饭，从未尝过的野兔使凉回味无穷，而与之相比，这种自然随意的时光，更是凉许久未曾经历的东西。

将要休息了，凉踱进屋子，却愕然发现书桌上放着一枚图纸，纹路精细，栩栩如生，凉掏出怀中的凤凰镜，轻轻放上，却恰与之上图样吻合，这种意外，连随后走入的莎花都无法解释了。据父亲说，这是莎花真正的亲人留下的东西，在父辈手中已经传了很久，但究竟代表着什么却无从知晓。凉回忆起朱元达所说，凤凰镜和龙之镜是开启满清一处遗留下来的宝藏的钥匙，十多年前之所以发生了那幕蓝帝父亲被杀的惨剧，也和这个有关。难道说，这白鹿村所在之地，就是那藏宝之处吗？

对宝藏凉丝毫不感兴趣，只是能否从这些事里找出与父亲的关系，却是凉急于求知的地方。

一夜很快过去，第二天一早，等莎花给父亲带的饭做完，两人便一同去向了那个山洞。

山洞里一片寂静，莎花呼唤了几遍都不见父亲回答，两人不觉往里走去。平时那扇紧闭的铁门此时却霍然洞开，两人慢慢前行，门里一片空旷，钟乳石笋，将这无人知道的所在衬托出无尽的神秘来。一边的石案上，赫然摆着一把铜剑，地下压着莎花父亲留下的信。

"等到凤凰携来之人到来，莎花你的命运之门就将开启。我的使命终于要完成了，莎花你自己保重。"

莎花睁大了诧异的双眼，不明白自己一直视作亲身父亲的养父这番话到底说得是什么。凉脸上一片惘然，提起那把"七星剑"，无意发现洞厅中央的石

座上居然有一个带着插槽的机关，那插槽边上绘着的图案与剑身全无区别。凉试着将七星剑插入，却无法一插到底。奇异的事发生在莎花伸手帮忙之时，因为触碰，他们双手之间连过一阵电流，凉骇然缩手，看着莎花只是将手一比，那剑就缓缓降下，直到完全没入插槽之中。随着七星剑的插入，另一面又升起了相差无几的装置，只是其上的图案变作了凤凰，插槽也换作了圆形。

凉愕然片刻，取出凤凰镜，将它安在那圆形孔上。刹那之间，洞中亮起了奇异的光芒，七星剑自动离座升起，将剑锋对准了凉身边的装置，红光疾射而来，地上亮起两道火线，沿着石笋慢慢的点亮了两排枯灯，火光熊熊之中，洞壁现出两道巨门，一左一右，龙与凤凰相对飞舞，却正与龙之镜及凤凰镜一般无二。

“凤凰携来之人……”

莎花不觉看向了凉，而凉此时却也在焰尖的颤动中将视线转向了莎花。他们眼里，有的甚至不是对方的身影，而是龙与凤凰的影子。他们所开启的异境，至此自己都不明白未和会如此。当面前种种，过去不同的生活和时光，却偏偏把他们拉到了一处。

难道说，父亲被杀只是天命之楔钉入身体的开端？

难道说，山野平静生活之中的虚幻梦境夜市天命的昭示？

从横须贺到香港，从九龙城到桂林，凉经历了一路的曲折，最后在这深山古洞里寻获了最大的真相。自己根本不是为复仇而复仇，就像莎花，根本就不是为自己生而生。如此奇异的命运令他们茫然不知所措，根本不敢想象这两扇门后会有些什么发生。

他们对望，用了十多年时间的互不所知，换来了此刻的迷茫对望，而在他们眼里，却各自看到一团虚幻的光芒暗自增长，正将演化成尚未到来的，无法说尽的传奇。

而这里，却只是一个开端。

←《莎木》人物制作在各种小物件上，成了玩家们炙手可热收藏品。

A9VG : XXZZQQ6630

3DM : dndcs